Солдат

Природа войны кардинально изменилась за столетия, от кровавых боевых столкновений на раздираемых войной полях сражений и экстравагантных торжеств с ритуальными поединками до хакерских атак на защищённые сервера корпораций и международных конференций, где дипломаты учавствуют в напряжённой дуэли слов. За столетия не изменилось лишь одно. Солдаты - могучие и бесстрашные воины, готовые биться до последней капли крови ради идеи, славы, ну, или как большинство, ради денег.

Альтернативные классовые особенности

Солдаты имеют доступ к следующим альтернативным классовым особенностям.

Воин древности

Вы изучаете боевые стили, считавшиеся давно утерянными из-за Разрыва, которые распространены в искусстве древних цивилизаций или выводятся из формы реликтового оружия и боевого снаряжения. Вы сосредотачиваетесь именно на древних движениях и техниках, которые полагаются на подвижность, а не на резкость атак и устойчивость. Вы получаете черту Мастер боевых искусств в качестве бонусной черты. Вы можете нанести смертельный урон своими безоружными ударами, и атака не считается архаичной. На 3-м уровне вы получаете уникальную черту Привычного оружия для ваших безоружных ударов, позволяя вам добавить 1,5 уровня персонажа к вашим броскам урона для ваших безоружных ударов (вместо простого добавления уровня вашего персонажа, как обычно). Если вы уже можете добавить 1,5 уровня вашего персонажа к своим броскам урона безоружных атак (например, из-за расовой особенности "Естествееное оружие" весков), вместо этого вы можете добавить к своим безоружным ударам особые свойства "Парирующее", "Захватывающее" (Armory) и "Обезвреживающее".

Эта особенность заменяет черты ношения тяжелой брони и обращения с тяжёлым оружием.

Боевые усилия

Всякий раз, когда вы получаете военную хитрость, вы можете вместо этого получить технику, называемую боевым усилием, которая помогает вам лучше использовать определенную боевую черту, которая у вас есть. Все боевые усилия требуют наличия определенной боевой черты; эта боевая черта указана в скобках после названия боевого усилия. Вы не можете выбрать боевое усилие на том же уровне, на котором вы получили соответствующую черту.

Продвинутое координирование (Экс; Слаженный огонь)

Когда противник находится в зоне досягаемости вашего оружия ближнего боя, укрытие, которое он имеет против вас, не дает ему никакого бонуса к КБ против дальних атак ваших союзников. Противник по-прежнему считается имеющим укрытие для таких эффектов, как черта Слаженный огонь; он просто не получает никаких бонусов от укрытия к КБ против атак ваших союзников.

Доминирование (Экс; Боевой манёвр+ (Сбивание с ног))

Каждый раз, когда распластаный противник, в пределах вашей досягаемости, пытается встать, в качестве ответного действия вы можете совершить по нему атаку ближнего боя. Это действует так же, как внеочередная атака, за исключением того, что ваша атака совершается до действия противника (это означает, что он все еще распластан, когда вы совершаете бросок атаки и урона). Вы не можете использовать эту атаку для выполнения боевого маневра, даже если у вас есть другая способность или предмет, которые обычно позволяют это делать.

Бдительность телохранителя (Экс; Телохранитель)

Когда вы используете черту Телохранитель, вам не нужно совершать каких-либо действий, но вы должны тратить 1 ПР каждый раз после первого использования этой черты в течение одного раунда, и при каждом использовании вы должны выбирать другого союзника. Многократное использование черты Телохранитель не увеличивает штраф к КБ, который вы получаете от этой черты. Если у вас также есть черта Живой щит, каждый раунд вы можете использовать эту черту для перехвата одной атаки по каждому союзнику, КБ которого вы увеличили чертой Телохранитель.

Удушающий захват (Экс; Боевой манёвр+ (Захват))

Пока вы удерживаете в захвате противника, этот противник не может говорить или выполнять действия, связанные с произнесением звука с помощью своего голоса (например, рев, пение и т. д.). Обычно это не позволяет цели использовать зависящие от языка способности, если у нее нет ограниченной телепатии или аналогичных способностей.

Оборонительное рассечение (Экс; Бойня)

Когда вы используете черту Бойня или Бойня+, вы не получаете штраф к своему КБ.

Оборонительный выпад (Экс; Выпад)

Когда вы используете черту Выпад, вы не получаете штраф к своему КБ.

Цепкий удар (Экс; Боевой манёвр+ (Захват))

Каждый раз, когда вы атакуете противника безоружным ударом и результат вашего броска атаки превышает ККБ противника на 8 или более, этот противник получает состояние захвата, как если бы вы успешно попытались выполнить боевой маневр захвата. Вы должны быть как минимум 11-го уровня, чтобы выбрать это боевое усилие.

Схватить снаряжение (Экс; Боевой манёвр+ (Захват))

Каждый раз, когда вам удастся выполнить бросок атаки, чтобы схватить противника, вы можете забрать один легкодоступный предмет с тела цели, как описано в боевом маневре захвата (Основная книга правил стр. 246), вместо того, чтобы накладывать на вашего противника состояние захвата.

Молниеносный кип-ап (Экс; Неваляшка)

Пока у вас есть хотя бы 1 ПР, вы можете встать как часть любого действия, которое вы совершаете. Существа с расовой особенностью "Дерзкий" могут выбрать это боевое усилие, даже если у них нет черты Неваляшка.

Двойной удар (Экс; Многорукий боец)

Как основное действие, вы можете совершить две атаки против одного врага, получая штраф –3 к каждой атаке. Обе атаки должны быть выполнены с использованием короткоствольного оружия или оружия ближнего боя с особым свойством "Оперативное". Если обе атаки попадают и наносят одинаковый тип урона, сложите урон и примените СУ, сопротивления, уязвимости и аналогичные эффекты только один раз к общей сумме.

Оружейная универсальность (Экс; Многорукий боец)

Вы относитесь ко всему одноручному оружию ближнего боя так, как если бы у него было особое свойство "Оперативное", чтобы определить, получает ли оно преимущества от черты

Многорукий боец и любых других боевых черт и боевых усилий, в которых черта Многорукий боец является обязательным условием.

Выбивание оружия (Экс; Боевой манёвр+ (Разоружение))
Каждый раз, когда вы успешно используете боевой маневр разоружения против противника, вы можете отбросить разоруженный предмет на расстояние до 10 футов от противника в выбранном вами направлении.

Солдатское адаптирование (Экс; Боевая смекалка)
Вы можете использовать черту Боевая смекалка несколько раз в день. Каждый раз в день, когда вы используете Боевую смекалку после первого раза, вы должны потратить 1 ПР. Если вы снова используете Боевую смекалку до истечения срока действия предыдущего использования, вы заменяете ранее выбранную черту другой чертой. Если боевая черта имеет какие-либо ежедневные ограничения, ограничения по бою или цели, любое использование любой черты, выбранной с помощью этой способности, засчитывается в её дневной лимит.

Круговое рассечение (Экс; Бойня)
Каждый раз, когда вы используете черту Бойня или Бойня+, вы можете совершать последующие атаки против врагов, которые не находятся рядом друг с другом, при условии, что каждый противник находится в пределах вашей досягаемости.

Натиск на проходе (Экс; Удар на проходе)
Когда вы используете черту Удар на проходе, вы можете выбрать две цели для атаки во время вашего перемещения вместо одной. Обе атаки совершаются со штрафом –4. Все ограничения Удара на проходе применяются к обеим целям, и ваше перемещение не вызывает внеочередных атак ни от одной из целей. Для этой способности нельзя дважды выбрать одно и то же существо. Вы должны быть не ниже 7-го уровня, чтобы выбрать это боевое усилие.

Двойной выстрел (Экс; Выстрел на бегу)
Когда вы используете черту Выстрел на бегу, вы можете выбрать две цели для атаки во время вашего перемещения вместо одной. Обе атаки имеют штраф -4. Все ограничения черты Выстрел на бегу применяются к обеим целям, и ваше перемещение не вызывает внеочередных атак ни от одной из целей. Этой способностью нельзя дважды выбрать целью одно и то же существо. Вы должны быть не ниже 7-го уровня, чтобы выбрать это боевое усилие.

Упредительный обстрел (Экс; Упредительный выстрел)
Каждый раз, когда вы наносите урон противнику дистанционной атакой во второй или последующий ход, вы получаете бонус +1 к вашей следующей атаке в ближнем бою против этого противника, если эта атака происходит до конца вашего следующего хода.

Специальные тренировки
Всякий раз, когда вы получаете военную хитрость, вы можете вместо этого получить технику, называемую специальной тренировкой, которая улучшит один или несколько ваших навыков, обычно используемых для выполнения специальных военных операций.

Специалист по продвинутым операциям (Экс)
Выберите один классовый навык, который вы получили от класса солдата или особенности класса солдата. Вы получаете бонус к этому навыку, равный одной трети вашего уровня класса солдата (минимум +1). Вы можете выбрать эту специальную тренировку более одного раза. Каждый раз вы выбираете другой классовый навык.

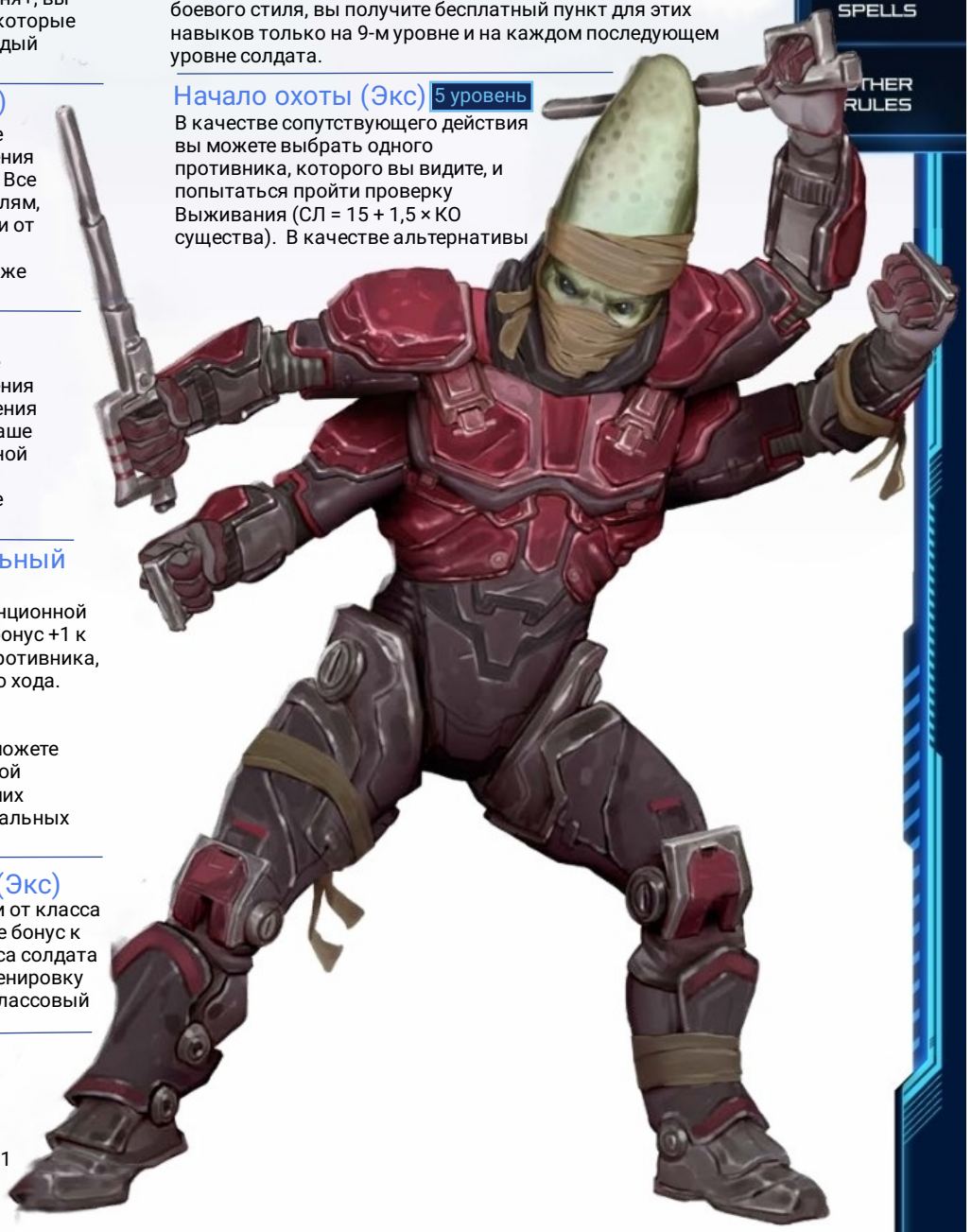
Специалист по операциям (Экс)
Выберите один из следующих навыков: Блеф, Компьютеры, Маскировка, Внимание, Пилотирование или Скрытность. Добавьте выбранный навык в свой список классовых навыков солдата и получите бонус +1 к проверкам с этим навыком. Вы можете выбрать эту специальную тренировку более одного раза. Каждый раз вы выбираете другой навык.

Боевые стили
Следующие новые боевые стили могут быть выбраны солдатами вместо боевых стилей из Основной книги правил и используют обычные правила для боевых стилей солдат. В каждом боевом стиле перечислены техники, которые вы изучаете по мере получения уровней.

Охотник
Вы мастер охоты на самых разных существ, от крупной дичи до беглых преступников и т. д. Вы можете быть снайпером, охотником за трофеями, энтузиастом спортивной охоты или Рейнджером. Ваши уникальные таланты, в большей степени сосредоточенные на навыках, чем у других солдат, сочетают в себе боевой опыт с отточенными охотничими способностями.

Охотничий опыт (Экс) 1 уровень
Вы добавляете Внимание в свой список классовых навыков и получаете бесплатный пункт навыков на каждом уровне солдата, который вы можете вложить только во Внимание или Выживание (это не позволяет вам превысить максимальное количество пунктов навыков в одном навыке). Если вы возьмете боевой стиль охотника в качестве вспомогательного боевого стиля, вы получите бесплатный пункт для этих навыков только на 9-м уровне и на каждом последующем уровне солдата.

Начало охоты (Экс) 5 уровень
В качестве сопутствующего действия вы можете выбрать одного противника, которого вы видите, и попытаться пройти проверку Выживания (СЛ = 15 + 1,5 × КО существа). В качестве альтернативы



вы можете попробовать пройти эту проверку навыка против существа, которое вы не видите, если вы обнаружили и идентифицировали следы, принадлежащие выбранному существу, которые находятся в пределах 30 футов от вас. Если вам это удается, вы получаете бонус +1 к броскам на урон по цели и к проверкам Блефа, Внимания, Проницательности и Выживания против этого существа, а также ко всем проверкам навыков, чтобы вспомнить информацию об этом существе. СЛ испытаний ваших атак оружием и классовых особенностей солдата также увеличиваются на 1 против этой цели. Вы можете поддерживать эти бонусы только против одного противника за раз, и бонусы остаются в силе до тех пор, пока ваша цель не будет мертва, вы не начнете охотиться за новой целью или не прекратите действие этой способности, не тратя действий. Если вы провалите проверку Выживания, вы не сможете снова пытаться охотиться на какое-либо существо в течение 24 часов.

Стремительная охота (Экс) 9 уровень

Вы не получаете никаких штрафов при использовании навыка Выживания, чтобы взять след или следовать по нему при движении на полной скорости, и вы уменьшаете штраф за взятие следа или следование по нему при перемещении с двойной скоростью до –2.

Командная охота (Экс) 13 уровень

Вы можете выбрать двух противников одновременно, используя технику "Начало охоты", хотя каждый противник требует отдельного сопутствующего или быстрого действия и отдельной успешной проверки навыка Выживания. Кроме того, вы можете сплотить своих союзников для охоты, потратив 1 ПР в качестве основного действия, предоставляя каждому союзнику в пределах вашей видимости преимущества вашей техники "Начало охоты" против текущей назначенной цели на 1 минуту.

Несравненный охотник (Экс) 17 уровень

Вы можете охотиться на трех противников одновременно, используя технику "Начало охоты", хотя каждый противник требует отдельного сопутствующего или быстрого действия и отдельной успешной проверки навыка Выживания. Кроме того, вы не получаете никаких штрафов к проверкам Выживания, чтобы взять след или следовать по нему со скоростью, вдвое превышающей обычную.

Адепт Ци

Вы можете использовать свою жизненную энергию, стобы наносить могучие удары по вашим противникам. Независимо от того, открыли ли вы эти техники самостоятельно или изучали в древних монастырях и храмах, посвященных этим утраченным искусствам, ваша сила, развивается путем интенсивных тренировок и медитаций.

Удар Ци (Св) 1 уровень

Ваша внутренняя Ци наполняет оружие жизненной сущностью, наделяя его сверхъестественной силой. Пока у вас есть хотя бы 1 ПР, ваши атаки ближнего и дальнего боя считаются магическими с целью обхода СУ и других ситуаций, таких как атака бестелесных существ.

Контроль Ци (Св) 5 уровень

Сопутствующим действием вы в определенной степени контролируете Ци своего тела, позволяя совершать невероятные подвиги духовной силы. Каждый раз, когда вы используете контроль Ци, вы тратите 1 ПР и выбираете одну из следующих сил Ци. Вы получаете эту силу Ци до тех пор, пока не отдохнете в течение 8 часов, или пока вы снова не воспользуетесь этой техникой, чтобы поменять преимущества.

Невообразимая скорость: вы получаете бонус +10 футов к вашей наземной скорости.

Поток плазмы: вы конденсируете Ци своего тела в пучок перегретой плазмы, что позволяет вам совершать безоружные атаки на расстоянии с шагом дистанции 30 футов. Все ваши безоружные атаки наносят урон электричеством и огнем, а также получают эффект критического удара "Оглушение".

Полёт Ци: вы получаете скорость полета, равную вашей базовой скорости, со средней маневренностью. В конце каждого хода, если вы не на твёрдой поверхности, вы распластываетесь. Если у вас уже есть скорость полета, она увеличивается на 10 футов.

Обилие Ци (Св) 9 уровень

Каждый раз, когда вы используете контроль Ци, вы можете получить одну силу Ци, не тратя ПР, или две силы Ци одновременно, потратив 1 ПР. В качестве альтернативы, вы можете получить одну усиленную версию силы Ци (см. Ниже), потратив 1 ПР. Список усиленных версий сил Ци описан ниже.

Невообразимая скорость: бонус к скорости, которую вы получаете от этой силы Ци, увеличивается до 20 футов.

Поток плазмы: выберите одно из следующих особых свойств оружия: автоматическое, взрывное, конусное или линейное. Каждый раз, когда вы атакуете своим потоком плазмы, вы совершаете атаку с помощью выбранного особого свойства оружия и особого свойства "Громоздкое".

Полет Ци: скорость полета, которую вы получаете от этой силы Ци, равна вашей удвоенной базовой скорости или вашей скорости полета + 20 футов (в зависимости от того, что больше).

Переполнение Ци (Св) 13 уровень

Вы получаете бонус +1 к СЛ испытаний всех классовых особенностей солдата, особых свойств оружия, эффектов критического попадания и оружейных сопряжений.

Абсолютное Ци (Св) 17 уровень

Когда вы используете технику "Контроль Ци", вы можете получить одну силу Ци, не тратя ПР, две силы Ци одновременно, потратив 1 ПР, или все три силы Ци одновременно, потратив 2 ПР.

Воин гнева

Боевой стиль воина гнева опирается на ваши эмоции - в особенности на ярость и гнев - для создания разрушительных атак. Возможно, вы самостоятельно научились намеренно перегружать свой организм адреналином, или вы просто пришли из длинной череды воинов-берсерков. На более высоких уровнях вы можете использовать свой гнев, чтобы игнорировать урон и наносить удары с неописуемой яростью.

Боевая ярость (Экс) 1 уровень

В качестве быстрого действия вы можете войти в состояние боевой ярости, которое усиливает ваши атаки и лишает страха и боли на количество раундов, равное 1d4 + половина вашего уровня солдата (с округлением в большую сторону). В состоянии боевой ярости вы получаете бонус +2 к броскам урона в ближнем бою и испытаниям Воли, а также штраф –1 к КБ.

На 5-м уровне и каждые 4 уровня после этого бонус к броскам урона в ближнем бою, предоставляемый вашей боевой яростью, увеличивается на 1. В состоянии боевой ярости вы не можете использовать никакие способности, требующие терпения или концентрации, например магию или любые навыки, основанные на Харизме, Ловкости или Интеллекте, кроме Акробатики, Запугивания и Пилотирования. После того, как ваша боевая ярость закончится, вы не сможете использовать эту способность снова, пока не отдохнете в течение 10 минут, для восстановления ПЖ.

Игнорирование боли (Экс) 5 уровень

Каждый раз, когда вы используете технику "Боевая ярость", вы получаете количество временных ПЗ, равное вашему уровню солдата. Эти временные ПЗ теряются, когда ваша боевая ярость заканчивается. Вы также получаете бонус +4 к испытаниям против эффектов с дескриптором "Боль" пока вы в состоянии боевой ярости.

Неотвратимый удар (Экс) 9 уровень

Каждый раз, когда вы совершаете бросок атаки по противнику, будучи в боевой ярости и промахнувшись, и ваш бросок d20 не равен 1, вы можете потратить 1 ПР, чтобы считать атаку успешным попаданием. Эта атака наносит минимальный урон. Например, если вы обычно наносите 4d6 + 10 урона при попадании и используете эту способность, вы наносите всего 14 урона.

Отрицание боли (Экс) 13 уровень

Выберите либо кинетический урон, либо кислоту, холод, электричество, огонь или звук. Если вы выберете кинетический урон, вы получите СУ, равное половине вашего уровня солдата. Если вы выберете кислоту, холод, электричество, огонь или звук, вы получите сопротивление к этому типу энергии, равное половине вашего уровня солдата. Если у вас есть черта Повышенная устойчивость или позже вы её получили, вы должны выбрать разные типы урона для каждой способности.

Адаптивное отрицание боли (Экс) 17 уровень

В качестве быстрого действия или в качестве ответного действия всякий раз, когда вы получаете урон, вы можете изменить тип урона, к которому применяется техника "Отрицание боли". Это изменение длится до следующего использования этой способности, но после того, как вы примените адаптивное отрицание боли, вы сможете сделать это снова, только после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ.

Военные хитрости

Следующие военные хитрости (Основная книга правил стр. 101) позволяют солдатам использовать свое снаряжение по-новому.

Ловкое нападение (Экс)

Вы добавляете половину своего уровня солдата к урону, используя оружие с особым свойством "Оперативное".

Проворный джаггернаут (Экс)

Пока вы носите броню (включая силовую), вы уменьшаете штраф за броню на 1 (до минимума в 0) и штраф к скорости на 5 футов (до минимума в 0 футов штрафа). Снижение штрафа за броню увеличивается на 1 на 7-м уровне и каждые 4 уровня после этого. На 11 уровне вы уменьшаете штраф к скорости на 10 футов (до минимума в 0 футов штрафа). Эти преимущества складываются с аналогичными эффектами, например, с техникой 1-го уровня боевого стиля "Страж".

Проворный щитоносец (Экс)

Когда вы держите щит (Character Operations Manual стр. 124), вы игнорируете штраф за броню и штраф к скорости (если они есть). Если щит имеет максимальный бонус Ловкости, вы также игнорируете его максимальный бонус Ловкости.